



Les *Tabulae* de Madaure

The *Tabulae* of Madaure

Pr. Nouria Akli

Institut d'archéologie, université d'Alger2

Date de soumission:13-05-2019-Date d'acceptation:10-06-2019

Date de publication:05-01-2020

ملخص

نجد في مداوروش المدينة القديمة والتي تعرف بمدوروس آثار الغرافيتي منقوشة على أرضيات تعرف بطاولات (tabula) تمثل هذه الأخيرة شهوداً مادية فريدة من نوعها لتاريخ الجزائر القديمة على حد علمنا إلى يومنا هذا. تسمح دراسة هذه الطاولات برفع النقاب عن جانب من جوانب الحياة اليومية لسكان المنطقة في تلك الفترة.

الكلمات الدالة:مدور؛مدوروس؛ الغرافيتي؛ الطاولة؛ اللعبة الأرضية؛ الرقم؛العدد؛ الحمار؛ الخطوط المتموجة.

Résumé

Les *tabulae* de M'daourouch, l'antique *Madauros*, représentent des témoins matériels uniques, à notre connaissance jusqu'à ce jour, de l'Algérie antique. L'étude de ces documents transmis directement par les habitants, permet de soulever le voile sur un aspect de leur vie quotidienne lié aux loisirs.

Mots clés: Madaure; Madauros; graffiti; *tabula*; jeu de parterre; chiffre; nombre; âne; lignes ondulées.

Abstract

The *Tabulae* of M'daourouch, the ancient *Madauros*, represent unique material witnesses, to our knowledge till this day, of ancient Algeria. The study of these documents transmitted directly by the people allows lifting the veil on an aspect of their daily life related to the leisures.

Keywords: Madaure; Madauros; graffiti; *tabula*; lawn game; figure; number; donkey; wavy lines.

Introduction

Les jeux figurent parmi les passetemps que la société antique a toujours connus et pratiqués. Manifestement, l'essence d'une

situation de jeu réside dans la liberté de l'exercer dans des espaces de circulation où se croisent clients, habitués et étrangers sans distinction de leur origine ou de leur âge. La facilité avec laquelle le premier venu pouvait y jouer, en groupe de deux ou plus, fit la fortune des jeux. En effet, point de convention, le joueur cède tout simplement aux goûts et aux tendances de sa nature. Indifférent à sa réputation, il jouait ouvertement et sans façon. Une occupation agréable et un délassément qu'il affectionnait et recherchait, étant donné qu'elle lui procurait un plaisir ludique.

La représentation des jeux de société pratiqués sur un support plan «*tabula*», est bien attestée dans certains sites antiques de l'Algérie¹. En fait, on retrouve des inscriptions et des iconographies gravées sur le dallage des ruelles caractérisant le paysage urbain. On relève des représentations relatives aux jeux: des lettres, des monogrammes, des mots ou des phrases complètes, des images d'animaux et des dessins géométriques.

Elles sont exécutées avec soin et précision par un tailleur de pierre. Le nombre limité de ces documents gravés sur la pierre «*tabulae*» rend leur étude difficile à effectuer. En effet, on peut passer des années à essayer de déchiffrer une écriture ou un dessin et se tromper sur leur interprétation ou leur valeur. Ainsi, l'étude de nos exemples de jeux se limite dans l'analyse de leur graphisme.

***Tabulae* de Madaure**

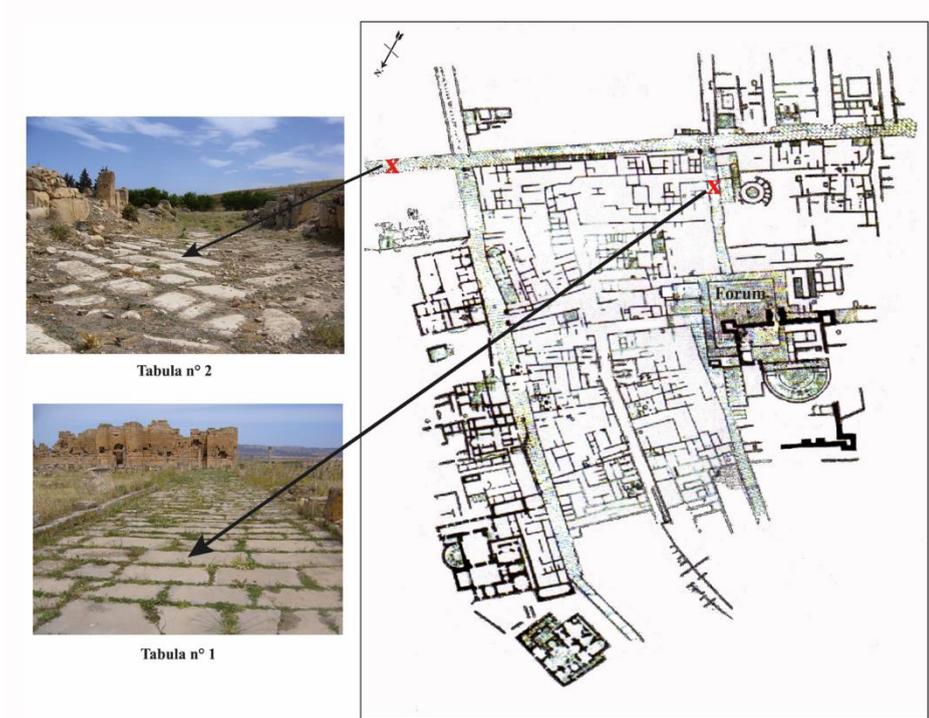
La ville de M'adaourouch, l'antique *Madauros*, située aux confins de la Numidie et de la Gétulie, existait dès la fin du III^e siècle avant notre ère selon le témoignage d'Apulée (Apulée, p.24; Lipinski, 267). Elle fut érigée en colonie sous les Flaviens (Gsell /Joly, 5-18).

L'espace fouillé est encore trop peu étendu pour que l'on puisse discerner le plan primitif de la colonie romaine. On remarque, cependant, dans les parties déblayées et surtout dans les deux grandes voies datables des II^e-III^e siècles de notre ère, l'emplacement des deux *tabulae*. Leur lieu de découverte illustre bien leur caractère public puisqu'elles étaient disposées au milieu de rues à grand accès et qui devaient être très fréquentées (fig.1).

¹ Hippone, Timgad, Ain-Elkebira, Tebessa, Madaure, Cherchell...



Fig. 1: Plan de Madaure «*Madauros* » et l'emplacement des deux *tabulae*. (photo N.Akli)



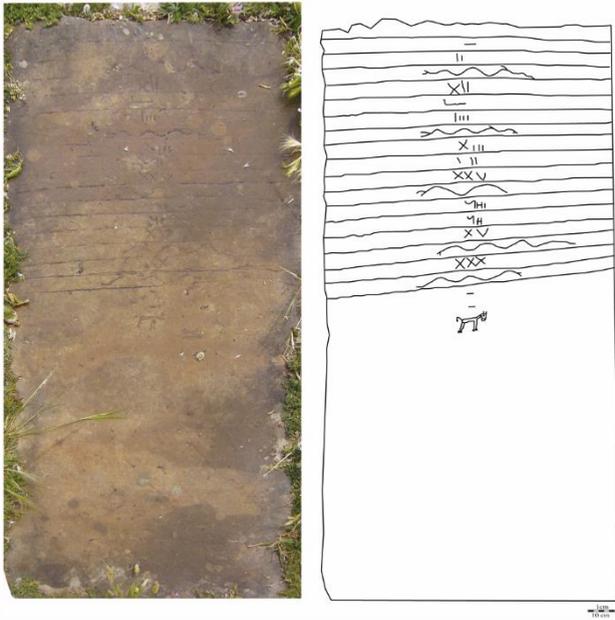
La première *tabula* n°1 (Gsell, T. I, chap. VIII, 397, n°4016)² se trouvait dans l'artère qui s'ouvre sur le *forum* à l'ouest du *cardo* et proche d'un marché

La deuxième *tabula* n°2 se trouvait sur le versant sud du *cardo*, en face des thermes. Ceci peut, aussi, donner lieu à une autre interprétation par rapport à leur proximité avec des établissements tels que des thermes, un marché ou autres.

² Le dessin de la table à été établi par Albertini en 1921. Il présente différemment la *tabula* et la notice qui l'accompagnait ne fournit aucune indication.



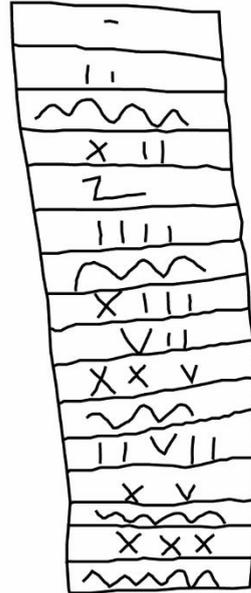
Fig. 2:Tabula n °1. (photo N.Akli)



- Hauteur : 74 cm. / Largeur : 27.5 cm.
- des lignes en parallèles.
- Intervalle entre les lignes est de 3.5cm puis de 4 cm.
- Présence et combinaison de trois types de motifs symboliques: des chiffres centrés, lignes droites bien tracées ainsi que des lignes ondulées fourchues à l'une des extrémités et sur la bande finale figure un animal « âne » sa tête orientée vers la droite.
- Localisation: Madaure, gravée sur le dallage de la rue Ouest qui part vers le forum et le cardo. Elle se situe en face d'un marché



Fig. 3: *Tabula* n 2. (photo N.Akli)



- Hauteur : 80 cm / Largeur : 28 cm.
- Intervalle entre les lignes est de 4cm puis de 5 cm.
- P é s e n c e et combinaison de deux types de motifs: des chiffres, des lignes droites bien trac ées ainsi que des lignes ondul ées.
- Localisation : Madaure, grav ée sur le dallage de la rue Sud en face des thermes.

Ces deux tables de jeu offrent une iconographie riche. À premi ère vue, la ressemblance g é n é rale et la similitude des dessins entre les deux *tabulae* ont frappantes. En effet, la disposition de l'ensemble des tables adopte une combinaison de bandes parall èles, équitablement r é parties dans le sens de la largeur, dans lesquelles figurent des chiffres et des lignes ondul ées.



Mais, après un examen plus poussé, on relève l'extrême différence dans la technique de taille employée pour exécuter le travail sur les *tabulae*. Effectivement, la réalisation de la taille de la *tabula* n°1 est très soignée. On y constate le respect du traçage, ainsi qu'un équilibre des distances entre les bandes qui sont alternativement de 3.5 et 4 cm.

Concernant les chiffres et les lignes ondulées, ils sont bien centrés au milieu de la table. Tandis que la qualité du travail de la *tabula* n°2 trahit le peu de soin que l'artisan a pris à l'exécuter. Car, les lignes ne sont pas droites et le parallélisme n'est pas respecté. Pour ce qui est des chiffres et des lignes ondulées, ils donnent l'impression d'être centrés alors qu'ils remplissent toute la surface de la table³.

À la suite des différentes observations sur la taille des *tabulae*, il est peu probable que l'artisan des deux tables soit une seule et même personne.

En faisant attention à la construction des deux *tabulae*, on note les caractéristiques suivantes:

³Des tables de jeu avec des lignes parallèles ont été signalées par FANTAR, M./ ZUCCA, R., 2012, 158-179. La description des tables semble se rapprocher des *tabulae* de Madaure «*Madauros*» par rapport aux lignes parallèles, ainsi que les chiffres centrés.



Tableau n °1: les caractéristiques des deux *tabulae*

<i>Tabula n °1</i>	<i>Tabula n °2</i>
Nombre de lignes 18	Nombre de lignes 17
Nombre de bandes 17	Nombre de bandes 16
Chiffre impair I	Chiffre impair I
Chiffre pair II	Chiffre pair II
Ligne ondulée fourchue à son extrémité gauche	Ligne ondulée
Chiffre pair XII	Chiffre pair XII
Chiffre pair L	Chiffre pair L
Chiffre pair IIII	Chiffre pair IIII
Ligne ondulée fourchue à son extrémité gauche	Ligne ondulée
Chiffre impair XIII	Chiffre impair XIII
Chiffre impair VII	Chiffre impair VII
Chiffre impair XXV	Chiffre impair XXV
Ligne ondulée fourchue à son extrémité gauche	Ligne ondulée
Chiffre impair VIII	Chiffre impair IIVII
Chiffre pair VIII	Chiffre impair XV
Chiffre impair XV	Ligne ondulée
Ligne ondulée fourchue à son extrémité gauche	Chiffre pair XXX
Chiffre pair XXX	Ligne ondulée
Ligne ondulée fourchue à son extrémité droite	
Chiffre impair I ou un simple trait	
Chiffre impair I ou un simple trait	
Représentation de l'âne la tête orientée vers la droite	

À partir des informations collectées dans ce tableau comparatif, il est difficile de dénommer la table. En effet, selon la diversité du nombre des bandes ainsi que l'emplacement des lignes ondulées et des chiffres inscrits, il n'est pas possible de les classer dans la catégorie de la table à douze lignes (Becq De Fouquieres, ch.XIV,284; Marquardt,705-853.)



Néanmoins, si on ne prenait pas en compte les bandes où figurent les lignes ondulées on se retrouverait avec une table à douze lignes. Or, les lignes ondulées ne peuvent être ignorées, étant donné qu'elles sont bien gravées sur la table d'une façon très soignée.

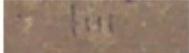
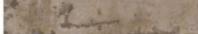
De plus, sur la table n°1, ces lignes ont à leur extrémité gauche une fourche sauf pour la dernière où la fourche est orientée vers la droite. Elles devraient sûrement avoir un rôle bien défini dans le jeu. On peut supposer que si le dé ou le pion tombe sur la ligne ondulée, le joueur serait soit contraint à sortir du jeu ou à repasser par la case départ.

Concernant les chiffres, on observe une graphie à caractère numérique employée par les Nord-Africains (Gsell, T.I, chap. VIII, 181-266) (voir tableau ci-dessous).

Peut-on considérer cela comme le jeu pair/impair, le jeu de hasard, le jeu de combinaisons, ou plutôt un jeu de stratégie ? Il faudrait, dans ce cas, que les joueurs manient d'une façon réfléchie des pions, des pièces de monnaie ou des dés.

De là découvrir le bon raisonnement mathématique qui se cache derrière et qui fait appel à la bonne combinaison des différents chiffres. Bien qu'on ait avancé quelques informations et idées, il demeure difficile de préciser les règles de ce jeu.

Tableau n°2: Graphie à caractère numérique

Tabula n°1	Tabula n°2
 1111	 1111
 2	 2
 4H	 11V11



L'âne

Parmi les caractéristiques citées dans la construction de la *tabula* n°1, il reste à expliquer l'image la plus curieuse et à juste titre la plus connue de Madaure et le cadre de référence d'Apulée. Il s'agit d'un *graffito* d'un âne gravé d'un trait et marchant vers la droite. Il est positionné dans la bande finale de la *tabula* en vue, sans doute d'une fonction précise dont l'identification nous échappe actuellement, ce qui lui confère une importance toute particulière.

On ne voit pas dans ce symbole un élément uniquement décoratif mais, bel et bien, une représentation comme l'avait suggéré Apulée. Il met en scène la dimension temporelle typique de la métamorphose du regard : une fois le personnage transformé en âne, il conservait une intelligence humaine (Apulée, XII).

Pourquoi, donc, avoir choisi de glorifier l'âne plutôt qu'un autre animal ? Probablement un choix d'un langage pour transmettre un message par un symbole. Ce dernier reproduisait ce qui existait dans la nature et qui caractérisait la région.

L'interprétation de la symbolique du jeu est une étape difficile car elle peut présenter une ou plusieurs hypothèses pour le chercheur. Concernant notre image, elle est représentée sur un support précis. Il s'agit d'une *tabula* de jeu fondée sur une ou plusieurs règles où il n'y a pas d'équivoque (gagnant ou perdant) pour la finale. Au fil des aventures ou mésaventures du jeu, le joueur subit une métamorphose en un âne, jusqu'au moment où il recouvre sa forme humaine, une sorte de parodie satirique.

La représentation de l'âne invite à la prudence puisqu'il semble être considéré comme un symbole magique dans l'antiquité chrétienne. A notre avis, l'animal qui figure sur la *tabula* n'a cependant aucune particularité qui permet de l'apparenter à la monture du Christ (Blanchard-Lemee, 96-100).

Datation

Il semble bien difficile d'avancer une datation précise de la construction de ces deux *tabulae* sans que l'on dispose d'éléments déterminants. Effectivement, on note l'absence d'indications chronologiques reliées au graphisme des symboles et des chiffres. Néanmoins, en se référant au contexte archéologique, ces deux



tabulae seraient datées entre le IIe et la fin du IIIe siècle de notre ère. Tandis que leur forme, qui adopte un dispositif de bandes équitablement réparties et dépourvues d'inscriptions, permet de les dater de l'Antiquité tardive (Goncalves, 2015).

Conclusion

La symbolique des *tabulae* gravées sur le dallage urbain de *Madauros* est difficilement interprétable, particulièrement les graphies des chiffres et les messages iconographiques. Ces derniers nous poussent à nous poser des questions sur le sens exact de ces graffiti. Ont-ils un caractère ludique ou un message qui revêt une importance particulière ? Doit-on s'arrêter au sens emblématique qu'évoque l'âne ou chercher du côté de l'identification réelle des règles de ce jeu ? La représentation de l'âne, à la fin du jeu, est-elle en rapport avec la patience que l'âne pourrait évoquer ou marque-t-elle, tout simplement, la fin du jeu pour le perdant qui doit céder la place à un autre joueur ?

Toutes ces questions incitent à la prudence. Effectivement, il faut considérer la *tabula* à plusieurs bandes comme un témoin d'un jeu de société qui révèle l'activité intellectuelle des habitants de la cité et leur style de vie urbain. Ce qui nous amène à dire que les *tabulae* devraient être examinées de manière plus approfondie en analysant la répétition du signe numérique, sa valeur et sa position. À partir de la collecte de données et des informations qui en résultent, il serait possible d'énumérer les différentes étapes qui caractérisent ce jeu. Dès lors, cela permet de découvrir le cheminement que le joueur a emprunté pour aboutir à cette construction.

Bibliographie

1. Apul é, 1914. Apologie, belles lettres.
2. Apul é, Les métamorphoses, p.XII.
3. Becq De Fouquieres L., 1873. Les jeux des anciens, Paris.
4. Blanchard-Lemee M., 1975. Maisons à mosaïques du quartier central de Djemila (*Cuicul*), Paris.
5. Camps, G., 1985. «âne», encyclopédie berbère, Vanacutas-anti-atlas, éd. sud Aix-en-Provence, 647-654.



6. Fantar M., ZuccaR., 2012. Nuovo iscrizioni da neapolos: *Africa Rroconsularis*, rurimeavixicolendo, Studi in onore di franco porr à 149-179.
7. Goncalves V., 2015. Le tablier de Gruterus: jeu de faussaire ou jeu chr éien? Réflexions autour d'une *tabula lusoria* tardo-antique, *CIG*, IV 8983, <http://mefra.revues.org/2643>, janvier 2015.
8. GsellSt., *Inscriptions latines de l'Algérie*, T.I, Paris.
9. GsellSt., Joly Ch., 1922. Khemissa, M'daourouch, Announa, II, Alger, 1922.
10. Lipinski E., 1992. «Madaure», dictionnaire de la civilisation Ph éicienne et Punique, Brepols.
11. Marquardt J., 1893. *La vie priv ée chez les romains*, Paris.

